NES-66-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

TECMO™

SHADOW WARRIORS™

— NINJA GAIDEN —

INSTRUCTIONS

Ⓣ

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

©TECMO,LTD.

TECMO SHADOW WARRIORS™

INSTRUCTIONS

ENGLISH • • • • • • • • • • • • • Page 4

FRANÇAIS • • • • • • • • • • • • Page 19

NEDERLANDS • • • • • • • • • • • Pagina 34

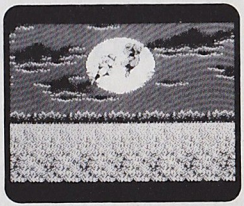
English

PROLOGUE

The wind howls as the two "Dueling" Ninjas glare at each other in the moonlight. Though these men seem like little more than shadows in the air, the moonlight reveals just for an instant, a glint of light that proves to be the end of the contest. Ken, head of the Hayabusa clan which has for generations been the guardian of the Dragon sword, is defeated.

Ken's son Ryu, after learning of his father's defeat, finds a letter. In it Ryu is told that if his father does not return, he must take the secret Dragon sword and go to America.

Ryu senses danger awaiting him in America. What will be the fate of Ninja Ryu!?



CINEMA DISPLAY

●TECMO THEATER

TECMO Theater Games feature a dramatic storyline which goes along with the game play and make it even more fun and exciting.

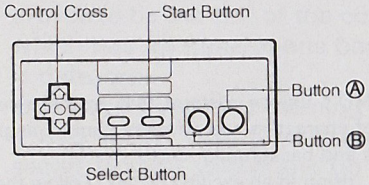
●CINEMA DISPLAY

"Shadow Warriors" has a Cinema Display(TECMO's unique system) that shows movie-like scenes. Movie techniques such as close-ups of characters and different camera angles are used. In addition there are great sound effects and background music.
The stoyline has one great scene after another, rising to an exciting climax. Follow the story and then put yourself to the test as the screen changes to the game mode. This is where your skill comes into play! After wiping out your enemy and reaching your goal, continue on with the story. You become the Ninja Dragon. Now, enter the world of "Shadow Warriors" and may the spirit of the Dragon be with you. Good luck!

RUN RYU!

- NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

*THIS GAME IS FOR ONE PLAYER ONLY!



START BUTTON
- Press to start
- Becomes (pause) button when game is in play
- Press to skip Cinema Display

SELECT BUTTON
- Not used

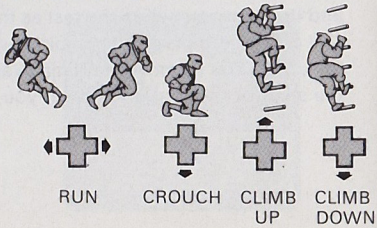
CONTROL CROSS
- Controls the Ninja's direction

BUTTONⒶ
- Jump button for Ninja

BUTTONⒷ
- Controls sword thrust.

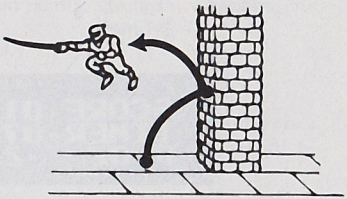
When you come to a ladder, use the control cross to climb up or down. Or you can jump on it!
To jump down from the ladder, just press the opposite direction on the Control Cross and Button Ⓐ

*CAUTION: Player cannot attack when on the ladder.

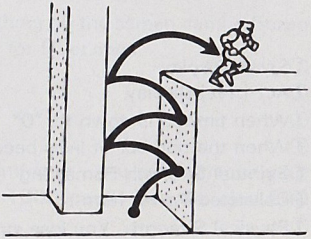


● WALL-SPRING JUMP

Ryu can also jump and cling to walls. While clinging to the wall, Ryu can jump back and forth by pressing the opposite direction button on the Control Cross and Button Ⓐ. Using this technique, you can crawl up the wall.



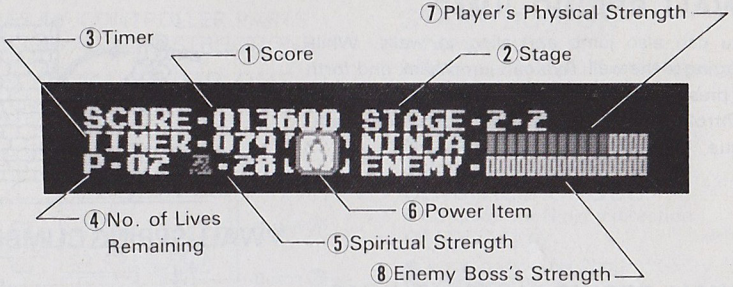
▼WALL-SPRING CLIMBING JUMP



WALL-SPRING CLIMBING JUMP

While keeping Button Ⓐ pressed, alternate between the left and right directions on the Control Cross to easily scale the wall.

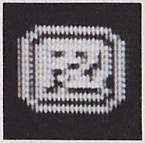
INDICATOR DISPLAY



①Score Display
②Act-Level Display
③When time runs down to "0" , one life is lost.
④When the number of lives becomes "0" , the game is over.
⑤Spiritual Strength Remaining
⑥Collelcted Power Item
⑦Physical Strength. You lose strength when wounded. When strength runs down to "0" , one life is lost.
⑧Enemy Boss's Strength. He loses strength when injured. When his strength runs down to "0" , the enemy is destroyed.

THE ULTIMATE IN THE ART OF THE NINJA

Each stage has an item that needs to be collected to gain points, strength, weapons, etc. (Ex. Act 1 a street light, Act 2 a lamp, etc.)



SPIRITUAL STRENGTH

Ryu has special powers when he uses this Spiritual strength. There are 2 kinds, red and blue, and you can increase your Spiritual strength by collecting them. Red is worth 10 points and blue 5 points.

TIME FREEZE

When Ryu collects one of these, everything on the screen can be frozen with the enemy and shots being frozen for 5 seconds.

BONUS

There are two kinds of bonuses, red and blue. You can increase your score by collecting the red one worth 1000 points and the blue 500 points.

RESTORING PHYSICAL STRENGTH

When Ryu is injured in battle, strength is lost. But this item will restore Ryu's energy level by six cells.

1 UP

Collecting one of these will give you another life. This is one item you can't pass up!

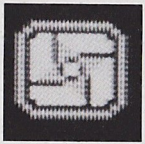
INVINCIBLE FIRE-WHEEL

When Ryu's anger turns to fire, this item has a flame circling around him at a super high speed, killing the enemy.

● GAINED STRENGTH

Increase your strength by collecting the following items. When you use these items, the Spritual Strength is used up.

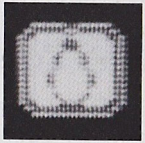
* Parenthesis indicate number of points lost.



THROWING STAR

✚ + Button Ⓑ (3 points)

In the spiritual world, this is considered a weak weapon. They only fly in a straight direction.



THE ART OF THE FIRE WHEEL

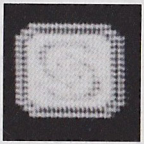
✚ + Button Ⓑ (5 points)

Ryu discovered a secret art form at the end of a special training session. He takes 3 balls of fire and twirls them around, burning any enemy in its way.

WINDMILL THROWING STAR

✚ + Button Ⓑ (5 points)

These stars cut right through the enemy, and come back like a boomerang. Collect this one and cause some real damage to any enemy.



JUMP & SLASH TECHNIQUE

Press jump and Button Ⓑ (5 points)

Use this weapon in during a jump by pressing Button Ⓑ. You can jump and slash through the enemy. Only Ryu with his light and agile body can perform such a technique. This technique is especially handy when the enemy is below you.

ACTS OF THE STORY'S PROGRESSION (6ACTS IN ALL, 20AREAS)

ACT \ AREA	1	2	3	4
ACT 1 DESTINY	GALESBURG	JAY'S BAR		
ACT 2 THE ESCAPE	OUTPOST	DEATH VALLEY	AMURA'S ALTAR	
ACT 3 THE CHASE	CRYSTAL LAKE	LIZARD MOUNTAINS	YOMI'S CAVE	
ACT 4 A TRAP	SOUTH AMERICAN AMAZON	BAZLISK MINE FIELD	TEMPLE OF DARKNESS -HALL OF DEMONS-	SPACE OF KELBEROSS
ACT 5 LIFE OR DEATH COMBAT	PRISON OF THE DEAD	CLIFF	EAST TOWER OUTER WALL -THE NAILS OF LUKIFELL-	PLACE OF RED EXECUTION
ACT 6 THE FALL OF THE DEMON	DEATH BRIDGE	TEMPLE OF DARKNESS -HALL OF THE BRAHMANS-	TEMPLE OF DARKNESS -HALL OF JUDGEMENT-	TEMPLE OF DARKNESS -THE BLACK THRONE-

A SUPPLY OF POWER FOR THE DEFEATED

If you still have the will to continue even though you've lost all your lives, just press the start button and be on your way! You will begin your battle once again from the starting point of the area you were defeated.

● PRESS THE START BUTTON TO CONTINUE

INTRODUCTION OF CHARACTERS

RYU HAYABUSA

The hero. He was born into the ninja lineage of the Hayabusa Family. After he hears the news that his father was defeated in battle, he finds a letter his fallen father left behind. He obeys his father's will to go to America and take revenge on the enemy. But what will really become of him ?

KEN HAYABUSA

Ryu's father. Who he battled with and why he had a duel is still a mystery. Yet, althouth defeated, he left behind the secret Dragon sword and a letter for Ryu before leaving this world.

IRENE LEW

When Ryu arrives in America, he meets up with a mysterious woman in a bar. She has a tempting attractiveness about her. Nobody seems to know her name, nor anything about her.

WALTER SMITH

An archeologist. During one of his field trips, he was researching a mysterious sacred area of some ruins. He discovered something that he had never seen before that looked evil. A discovery that turned a simple reseach trip into chaos!

FOSTER

Although considered young in terms of age, he holds a powerful position in the Secret Auxiliary Unit of the CIA. He knows alot of information about the whole episode which he tells Ryu and asks for his help.

GUARDIA DE MIEUX (JAQUIO)

He calls himself JAQUIO. He is the almighty evil, determined to take over the world. He belives in the legend surrounds the evil temple at the ruins. He has taken over the temple to build an empire of evil.

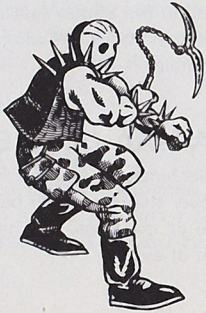
"The Malice Four" are the four evil forces hand picked by JAQUIO himself. The following is a description of the four evil forces and an evil spirit that has taken the form of creature called "Kelbeross"

◀BARBARIAN

The Boss of Act 1. The first of "The Malice Four" who will cut anything to shreads that gets in it's way. Lives in the deep forest of Brazil which he uses as his hideout. The natives are scared to death of this killer. Known as the executioner of South America. He attacks his enemy by ferociously swinging a huge ax.

▶BOMBERHEAD

The Boss of Act 2. Deserted in the South Bronx, his life takes a big change for the worse. Presently, he controls the streets of New York with an iron fist as the Lord of Evil. An expert with the sickle and chain, he wields it on his prey. The Bomberhead is the vice-leader of "The Malice Four"



▲BASAQUER

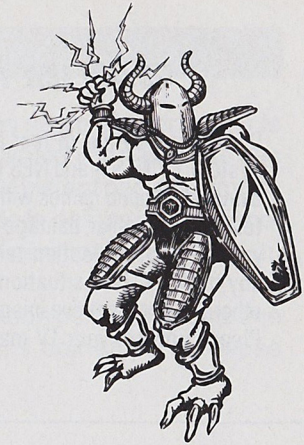
The Boss of Act 3. Trained in China and master of all forms of the martial arts. He was a leader in a killers organization called the "Five Ranges of Doom", but was expelled from the organization because he was too cruel. Just the type JAQUIO was looking for, Basaquer was chosen to be a member of "The Malice Four"

◀KELBEROSS

The Boss of Act 4. Once the pet dog of JAQUIO, Kelbeross was given up as a sacrifice victim for the evil spirits. As a result, the soul of Kelbeross returns and takes the form of an evil creature as a loyal servant to protect JAQUIO.

▶BLOODY MALTH

The Boss of the bosses. A North European legend that has been passed down from generation to generation about a cursed man with the "Iron Mask of Blood" and the "Shield of Death" When he was young, he studied Eastern Philosophy and became interested in Japanese martial arts. Now he seems to be invincible with the secret fighting techniques of the Orient.



EPILOGUE

Cinema action "Shadow Warriors" is depending on your skills to save the world. Can you do it? It is essential that you succeed! Awaiting you is an ending that you just have to experience for yourself. May the spirit of the Dragon be with you!

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

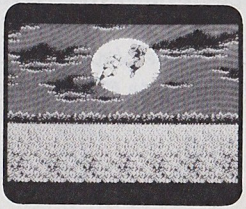
PROLOGUE

Le vent hurle tandis que les deux duellistes Ninjas se dévisagent sous le clair de lune. Bien que les deux hommes donnent l'illusion de n'être que des ombres, le clair de lune est traversé pendant un bref instant par une lumière fugitive indiquant la fin du combat. C'est le signal de la défaite de Ken, chef du clan des Hayabusa, gardiens depuis des générations de l'épée du Dragon.

Ryu, le fils de Ken, après avoir appris la défaite de son père, découvre une lettre. Il y est dit que si son père ne revient pas, il doit emporter l'épée secrète du Dragon et partir en Amérique.

Ryu sent que des dangers l'y guettent.

Quel sera le destin de Ryu, le Ninja?



AFFICHAGE CINEMA

● THEATRE TECMO

Les jeux de Théâtre TECMO présentent un narratif dramatique qui est développé tout au long du jeu, rendant ce dernier encore plus captivant et divertissant.

● AFFICHAGE CINEMA

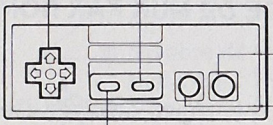
«Shadow Warriors» comporte un Affichage Cinéma (une exclusivité TECMO) permettant de montrer des scènes comme dans les films. Ce système utilise des techniques cinématographiques telles que des gros plans sur des personnages ou des angles différents de prises de vues. De plus, la musique de fond et les effets sonores sont remarquables.

La tension monte de scène en scène jusqu'à l'épilogue. Suivez le narratif, et mettez-vous à l'épreuve tandis que l'écran passe au mode Jeu. C'est à ce moment qu'il va falloir montrer votre adresse! Après avoir anéanti votre adversaire et atteint votre but, continuez l'histoire. Vous devenez le Dragon Ninja. Ensuite, pénétrez dans le monde de «Shadow Warriors» et que l'esprit du Dragon vous accompagne. Bonne chance!

RYU EN ACTION!

- NOM DES COMMANDES ET INSTRUCTIONS D'UTILISATION

✶ CE JEU EST POUR UN JOUEUR SEULEMENT!



En arrivant à une échelle, servez-vous de la manette multidirectionnelle pour monter ou descendre. Vous pouvez également sauter sur l'échelle! Pour descendre de l'échelle, appuyez simplement sur la flèche correspondant à la direction opposée et sur le bouton A.

❖ ATTENTION: Le joueur ne peut pas passer à l'attaque quand il se trouve sur une échelle.

BOUTON START

- Appuyez pour débuter le jeu
- Appuyez pour faire une pause en cours de jeu
- Appuyez pour annuler l'affichage cinéma

BOUTON SELECT

- Non utilisé

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

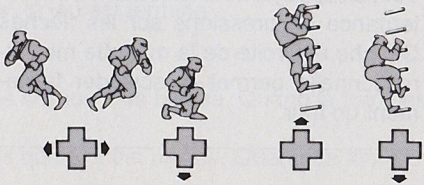
- Orientation du Ninja

BOUTON A

- Pour faire sauter le Ninja en l'air

BOUTON B

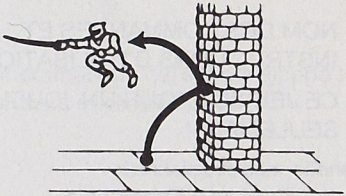
- Commande les coups d'épée



COURIR S'ACCROUPIR MONTER DESCENDRE

● SAUT AVEC REBOND CONTRE UN MUR

Ryu peut également sauter et s'accrocher à des murs. Etant accroché à un mur, Ryu peut sauter d'un sens à l'autre en appuyant sur la flèche de direction opposée de la manette multidirectionnelle et sur le bouton A. Vous pouvez escalader un mur en utilisant cette technique.



ESCALADE DE MUR PAR BONDS

ESCALADE DE MUR PAR BONDS

Tout en appuyant sur le bouton A, une alternance de pressions sur les flèches Gauche et Droite de la manette multidirectionnelle permet d'escalader facilement un mur.

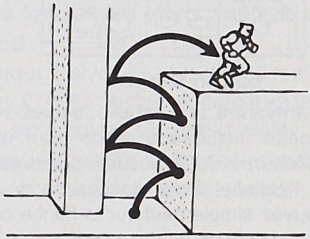
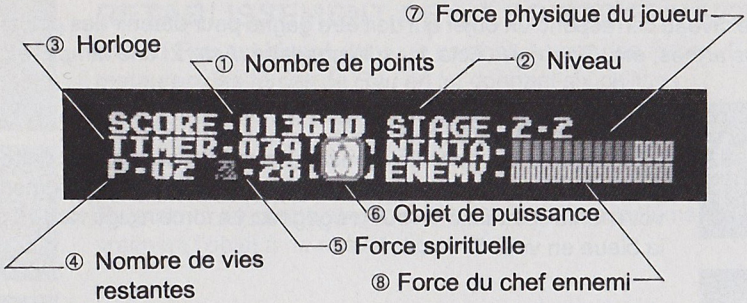


TABLEAU D'AFFICHAGE



① Affichage des points
② Affichage du niveau en cours
③ Quand le temps est égal à «0», une vie est perdue
④ Quand le nombre de vies est égal à «0», le jeu est terminé
⑤ Force spirituelle restante
⑥ Objet de puissance acquis
⑦ Force physique. Vous perdez des forces si vous êtes blessé. Quand la force est égale à «0», une vie est perdue.
⑧ Force du chef ennemi. Il perd des forces quand il est blessé. Quand sa force est égale à «0», l'ennemi est détruit.

LES SOMMETS DE L'ART NINJA

A chaque niveau correspond un objet qui doit être gagné pour obtenir des points, de la force, des armes, etc. (Exemple: Acte 1, un lampadaire, Acte 2, une lampe, etc.)

FORCE SPIRITUELLE

Ryu dispose de pouvoirs spéciaux quand il se sert de cette force spirituelle. Il y en a deux sortes, la rouge et la bleue, qui augmenteront votre force spirituelle si vous les gagnez. La force rouge vaut 10 points, la bleue en vaut 5.

ARRET DU TEMPS

Quand Ryu gagne un de ces objets, tout ce qui apparaît à l'écran est immobilisé. L'adversaire et ses tirs sont bloqués pendant 5 secondes.

PRIME

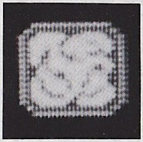
Il y a deux sortes de primes, les rouges et les bleues. Vous pouvez améliorer vos points marqués en gagnant une prime rouge qui vaut 1.000 points ou une bleue qui en vaut 500.

RETABLISSEMENT DE LA FORCE PHYSIQUE

Quand Ryu est blessé dans un combat, il perd des forces. Cet objet restaurera les forces de Ryu en lui donnant six cellules.

1 UP (+ 1)

Gagnez un de ces objets et vous aurez une vie supplémentaire. C'est vraiment l'objet à ne pas négliger.

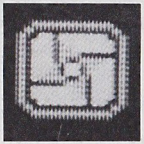


INVINCIBLE TOURBILLON DE FEU

Quand Ryu est fou de rage, cet objet l'entoure d'un tourbillon de feu, mortel pour l'adversaire.

PUISSANCE SUPPLEMENTAIRE

Gagnez les objets suivants pour augmenter vos forces. La force spirituelle est consommée quand vous les utilisez.
* Le chiffre entre parenthèses indique les points perdus.



ETOILE A LANCER

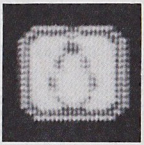
✚ + Bouton B (3 points)

Cette arme ne jouit pas d'une grande estime dans le monde spirituel. Elle ne vole que tout droit.

ETOILE TOURBILLONNANTE

✚ + Bouton B (5 points)

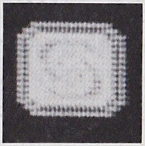
Ces toiles passent à travers l'ennemi et reviennent à leur point de départ comme un boomerang. Gagnez cette arme et infligez des dommages sévères à n'importe quel adversaire.



L'ART DE LA BOULE DE FEU

✚ + Bouton B (5 points)

Ryu a découvert une forme d'art sacré à la fin d'une séance spéciale d'entraînement. Il prend trois boules de feu et les fait tourbillonner, incendiant tous les ennemis sur son chemin.



BOTTE SECRETE

Saut + Bouton B (5 points)

Utilisez cette arme pendant un saut en appuyant sur le bouton B. Vous pouvez bondir et transpercer votre adversaire. Seul Ryu, grâce à son agilité et à sa légèreté, peut exécuter un tel coup. Cette manoeuvre est particulièrement efficace quand vous êtes placé au-dessus de l'ennemi.

ETAPES DE LA PROGRESSION DE L'HISTOIRE (6 ACTES EN TOUT, 20 ZONES)

ZONE / ACTE	1	2	3	4
ACTE 1 LE DESTIN	GALESBURG	BAR «CHEZ JAY»		
ACTE 2 L'EVASION	AVANT-POSTE	VALLEE DE LA MORT	AUTEL D'AMURA	
ACTE 3 LA POURSUITE	LAC DE CRISTAL	MONTAGNES DU LIZARD	CAVERNE DE YOMI	
ACTE 4 UN PIEGE	AMAZONE SUD AMERICAINE	CHAMP DE MINES DE BAZLISK	TEMPLE DES TENEBRES - SALLE DES DEMONS	ESPACE DE KELBEROSS
ACTE 5 COMBAT A MORT	PRISON DES MORTS	FALAISE	TOUR EST - MUR EXTERIEUR - LES GRIFFES DE LUKIFELL	PLACE DES EXECUTIONS
ACTE 6 LA CHUTE DU DEMON	PONT DE LA MORT	TEMPLE DES TENEBRES - SALLE DES BRAHMANES	TEMPLE DES TENEBRES - SALLE DU JUGEMENT	TEMPLES DES TENEBRES - LE TRONE NOIR

UNE RESERVE D'ENERGIE POUR LES VAINCUS

Si vous avez encore la volonté de continuer après avoir perdu toutes vos vies, appuyez tout simplement sur le bouton Start et continuez votre route! Vous reprendrez la lutte au départ de la zone où vous avez connu la défaite.

● APPUYEZ SUR LE BOUTON START POUR CONTINUER

PRESENTATION DES PERSONNAGES

RYU HAYABUSA

Notre héros. Il est né dans la lignée ninja de la famille Hayabusa. Après avoir appris la défaite de son père au cours d'un combat, il trouve une lettre que celui-ci a laissée avant de disparaître. Ryu respecte le testament de son père qui lui demande de partir en Amérique pour le venger. Mais que va-t-il lui arriver?

KEN HAYABUSA

Le père de Ryu. Le mystère demeure sur l'identité de celui qu'il a affronté dans un duel et sur le motif de ce combat. Bien que vaincu, Ken a laissé derrière lui l'épée secrète du Dragon et une lettre pour Ryu avant de quitter ce monde.

IRENE LEW

Quand Ryu arrive en Amérique, il rencontre une mystérieuse femme dans un bar. Elle est très attirante. Nul ne semble connaître son nom ou quoi que ce soit à son sujet.

WALTER SMITH

Un archéologue. Pendant une exploration sur le terrain, il étudiait des ruines dans une zone sacrée. C'est là qu'il découvrit une chose qu'il n'avait jamais vue auparavant, et qui semblait habitée par des forces maléfiques. Cette découverte transforma une banale étude sur le terrain en un épouvantable chaos.

FOSTER

En dépit de son âge, il occupe une place importante dans l'Unité Auxiliaire Secrète de la CIA. Il sait beaucoup de choses au sujet de toute cette affaire dont il informe Ryu, lui demandant son aide.

GUARDIA DE MIEUX (JAQUIO)

Il s'appelle JAQUIO. Il incarne le Mal tout puissant, déterminé à diriger le monde. Il croit à la légende du temple maléfique au milieu des ruines et s'en est emparé pour construire l'empire du Mal.

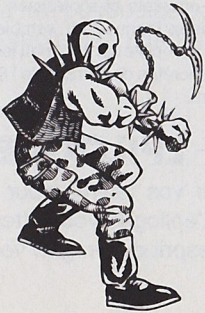
«Le Quatuor maléfique» est composé de quatre forces du Mal soigneusement sélectionnées par JAQUIO en personne. Voici la description des ces quatre forces mauvaises et d'un esprit maléfique qui a pris la forme d'une créature appelée «Kelbeross».

← BARBARIAN

Chef de l'Acte 1. Le premier du «Quatuor maléfique», il réduit en lambeaux tout ce qui se met en travers de sa route. Il vit caché au plus profond d'une forêt du Brésil. Les indigènes tremblent de peur devant ce tueur connu sous le nom de Bourreau de l'Amérique du Sud. Il attaque ses ennemis avec férocité en faisant tournoyer une hache énorme.

→ BOMBERHEAD

Chef de l'Acte 2. Abandonné dans un mauvais quartier de New York, sa vie prend un tour exécrable. Pour le moment, il domine les rues de New York avec une poigne de fer. C'est le Seigneur du Mal. Expert dans le maniement de la chaîne et de la faucille, il fond sur sa proie. Bomberhead est le chef en second du «Quatuor maléfique».



↑ BASAQUER

Chef de l'Acte 3. Entraîné en Chine et maître dans tous les aspects des arts martiaux. Précédemment chef d'une bande de tueurs surnommée «Les cinq formes de la Fatalité», il en a été chassé à cause de sa cruauté. C'est vraiment le genre d'individu que JAQUIO recherchait. Basaquer avait le profil idéal pour être un membre du «Quatuor maléfique».

← KELBEROSS

Chef de l'Acte 4. Après avoir été le toutou préféré de JAQUIO, Kelbeross fut offert en sacrifice aux esprits du Mal. C'est pourquoi l'âme de Kelbeross revient prendre l'aspect d'une créature malfaisante mais dévouée pour servir et protéger JAQUIO.

→ BLOODY MALTH

Le grand Chef. Légende nordique qui a été transmise de génération en génération concernant un homme frappé de la malédiction du «Masque de fer et de sang» et du «Bouclier de la mort». Dans sa jeunesse, il étudia la philosophie orientale et s'intéressa aux arts martiaux japonais. Il semble désormais invincible car il connaît les méthodes secrètes de combat de l'Extrême-Orient.

EPILOGUE

«Shadow Warriors» compte sur vos talents pour sauver le Monde. Saurez-vous y parvenir? Vous devez réussir! L'épilogue vous attend, c'est une expérience que vous ne pouvez pas partager. Que l'esprit du Dragon vous accompagne!

⚠ ATTENTION ⚠

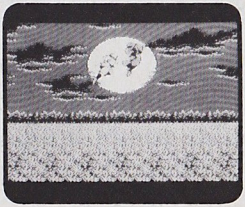
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

PROLOOG

Terwijl de wind om ze heen huilt, loeren de twee duellerende krijgers verbeten naar elkaar in het maanlicht. Hoewel deze mannen nauwelijks meer dan schaduwen in de lucht lijken, bewijst een korte flits in de maneschijn dat dit gevecht is beslecht. Ken, de leider van de Hayabusa clan die al generaties lang het Drakenzwaard heeft bewaakt, is verslagen. Zijn zoon Ryu vindt, nadat hij gehoord heeft dat zijn vader dood is, een brief met de opdracht het Drakenzwaard mee te nemen en naar Amerika te gaan als zijn vader niet meer terugkeert.
Rye voelt heel goed aan dat hem daar heel wat gevaren staan te wachten. Wat staat de krijger Ryu allemaal te wachten?



BIOSCOOP-BEELD

● TECMO-THEATER

TECMO Theaterspellen zijn gebaseerd op dramatische verhalen, wat veel bijdraagt aan de spanning en het spelplezier die je eraan beleeft.

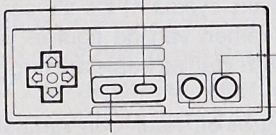
● BIOSCOOP-BEELD

Shadow Warriors bevat bioscoopscènes (TECMO's unieke systeem) die als een film aan je voorbij trekken. Met van dichtbij genomen opnamen van de figuren vanuit verschillende camera-standpunten, fantastische geluidseffecten en fraaie achtergrond-muziek.
De ene schitterende scène na de andere zie je toegroeien naar een fantastisch hoogtepunt. Volg het verhaal en neem de uitdaging aan zodra deze beelden overgaan in het spelscherm. Nu heb je al je vaardigheden nodig! Nadat je je vijand uit de weg hebt geruimd en je doel hebt bereikt, zet je het verhaal gewoon voort. Jij wordt de Shadow Warrior. Treed binnen in de wereld van de Schaduwkrijgers en moge daarbij de Geest van de Draak met je zijn. Veel geluk!

RENNEN RYU!

- NAMEN VAN DE CONTROLLER- KNOPPEN EN INSTRUCTIES VOOR HET GEBRUIK DAARVAN.

✶ DIT SPEL KAN DOOR MAAR ÉÉN SPELER WORDEN GESPEELD!



Als je bij een ladder komt, gebruik dan de Vierpuntsdruktoets om daar tegenop te klimmen of daarlangs naar beneden te gaan. Je kunt er ook op springen! Om van de ladder af te springen druk je gewoon op de andere kant van deze toets en dan op de A knop.

❖ OPGELET: De speler kan niet aanvallen zolang hij op de ladder is.

STARTKNOP

- Druk hierop om te beginnen.
- Tijdens het spel is dit ook de pauzetoets.
- Druk er ook op om de bioscoopscènes over te slaan.

SELECTKNOP

- Wordt niet gebruikt.

VIERPUNTSDRUKTOETS

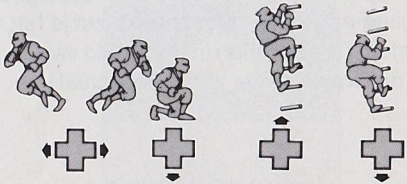
- Bestuurt de bewegingen van je held.

A KNOP

- Hiermee laat je je held springen.

B KNOP

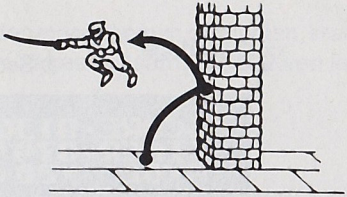
- Hiermee stoot je het zwaard naar voren.



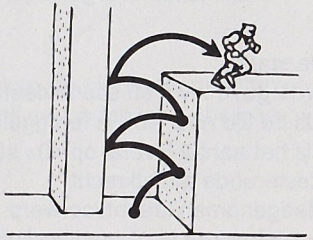
RENNEN BUKKEN OMHOOG KLIMMEN OMLAAG KLIMMEN

● MUURSTUIT-SPRONG

Ryu kan ook tegen muren opspringen en zich daaraan vastklampen. Als hij tegen de muur hangt, kun je hem heen en weer laten springen door steeds de andere kant van de Vierpuntsdruktoets en de A knop in te drukken. Met deze techniek kun je hem tegen de wand laten opkruipen.



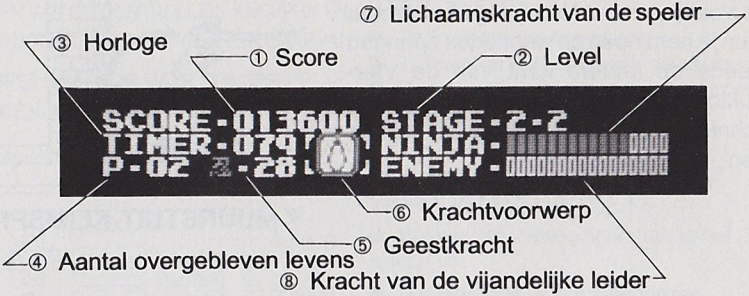
▼ MUURSTUIT-KLIMSPRONG



MUURSTUIT-KLIMSPRONG

Houd de A knop ingedrukt en druk dan beurtelings op de linker- en de rechterkant van de Vierpuntsdruktoets. Zo kun je Ryu tussen twee muren omhoog laten springen.

SITUATIE-WEERGAVE



① De stand
② Weergave level en scène daarin
③ Als de tijd naar «0» is teruggelopen, verlies je een leven
④ Als het aantal levens op «0» staat, is het spel afgelopen
⑤ Resterende geestkracht
⑥ Meegenomen krachtvoorwerp
⑦ Lichaamskracht. Je verliest lichaamskracht als je gewond raakt. Zodra de meter op «0» staat heb je een leven verloren.
⑧ Kracht van de vijandelijke leider. Hij verliest kracht als hij gewond raakt. Als zijn meter op «0» staat, is hij uitgeschakeld.

HULPMIDDELEN VOOR SCHADUWKRIJGER

In elke act bevindt zich een voorwerp dat moet worden meegenomen om punten, kracht, wapens e.d. te verdienen (bijvoorbeeld in Act 1 een straatlantaarn, in Act 2 een lamp enz).

GEESTKRACHT

Als Ryu zijn geestkracht gebruikt, beschikt hij over speciale krachten. Er zijn twee soorten, rode en blauwe. Je kunt je geestkracht vergroten door deze te verzamelen. Rood levert je 10 punten op, blauw 5 punten.

TIJDSTOP

Als Ryu één van deze meeneemt, kan de tijd worden stilgezet. De vijand en het schieten worden dan vijf seconden lang «bevroren».

BONUS

Er zijn twee soorten bonussen: rode en blauwe. Je kunt je score verhogen door de rode die 1.000 punten waard is en de blauwe die goed is voor 500 punten mee te nemen.

HOE JE JE LICHAAMSKRACHT TERUGKRIJGT

Als Ryu in de strijd gewond raakt, verliest hij kracht. Maar als je dit voorwerp meeneemt, gaat Ryu's energiemeter zes blokjes omhoog.

1 UP

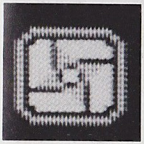
Als je zo'n «1 UP» meeneemt, verdien je een extra leven. Je kunt dit voorwerp simpelweg niet laten liggen!

ONOVERWINNELIJK VUURWIEL

Als Ryu witheet wordt van woede, gaat er met dit voorwerp razendsnel een vlam om hem heen cirkelen waarmee de vijand wordt gedood.

VERWORVEN KRACHT

Verhoog je kracht door de volgende voorwerpen mee te nemen. Als je deze gebruikt, loopt je geestkracht terug.
* De punten die je verliest staan tussen haakjes.



WERPSTER

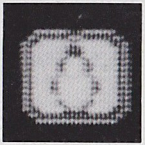
✚ + B knop (3 punten)

In de geestelijke wereld wordt dit als een zwak wapen beschouwd, want het vliegt alleen recht vooruit.

WINDMOLEN-WERPSTER

✚ + B knop (5 punten)

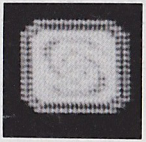
Deze sterren snijden zich dwars door de vijand heen en komen daarna terug als een boemerang. Neem er een mee en berokken je tegenstanders veel schade.



DE TRUC MET HET VUURWIEL

✚ + B knop (5 punten)

Aan het einde van een speciale trainingssessie heeft Ryu een geheime truc ontdekt. Hij neemt drie vuurballen en slingert die rond, waarbij al zijn vijanden verbranden.



SPRING-EN-SLA-TECHNIEK

Spring + B knop (5 punten)

Gebruik deze techniek tijdens een sprong door op de B knop te drukken. Je kunt dan springen en dwars door de vijand heen slaan. Alleen Ryu met zijn lichte en lenige lichaam beheerst deze techniek. Deze komt je vooral van pas als de vijand onder je staat.

BEELDEN VAN HET VERLOOP VAN HET VERHAAL (IN TOTAAL 6 ACTS, 20 GEBIEDEN)

ACT \ GEBIED	1	2	3	4
ACT 1 BESTEMMING	GALESBURG	JAY'S BAR		
ACT 2 - DE ONTSNAPPING	UITKIJK-POST	DODENVALLEI	AMURA'S ALTAAR	
ACT 3 - DE ACHTERVOLGING	KRISTAL-MEER	HAGEDIS-GEBERGTE	YOMI'S GROT	
ACT 4 EEN VAL	ZUID-AMERIKAANSE AMAZONE	BAZLISK MIJNENVELD	TEMPEL DER DUISTERNIS - HAL DER DEMONEN	RUIMTE VAN KELBEROSS
ACT 5 STRIJD OP LEVEN EN DOOD	GEVANGENIS DER DODEN	ROTSWAND	OOSTELIJKE TOREN BUITENSTE MUUR - DE SPIJKERS VAN LUKIFELL	PLAATS VAN RODE EXECUTIE
ACT 6 DE VAL VAN DE DUIVEL	DODENBRUG	TEMPEL DER DUISTERNIS - HAL DER BRAHMANEN	TEMPEL DER DUISTERNIS - HAL DER AFREKENING	TEMPEL DER DUISTERNIS - DE ZWARTE TROON

NIEUWE KRACHT VOOR DE VERSLAGENE

Als je nog steeds de wil hebt om door te gaan, ook al heb je al je levens verloren, druk dan op de Startknop en je kunt weer verder! Je strijd begint dan weer bij het beginpunt van het level waarin je verslagen werd.

● DRUK OP DE STARTKNOP OM DOOR TE GAAN

KENNISMAKING MET DE FIGUREN

RYU HAYABUSA

De held. Hij is een telg uit het Hayabusa geslacht. Nadat hij gehoord heeft dat zijn vader in een duel ten onder is gegaan, vindt hij een brief die deze voor hem heeft achtergelaten. Hij gehoorzaamt aan zijn vaders wil en gaat naar Amerika om wraak te nemen op de vijand. Maar wat staat hem daar in werkelijkheid te wachten?

KEN HAYABUSA

Ryu's vader. Met wie hij gevochten heeft en waarom hij dit duel is aangegaan is nog steeds een raadsel. Maar hoewel hij verslagen is, heeft hij vóór zijn dood het geheime Draken-zwaard en een brief voor Ryu achtergelaten.

IRENE LEW

Als Ryu in Amerika aankomt, ontmoet hij in een bar een mysterieuze dame. Zij is heel mooi en bijzonder verleidelijk. Niemand schijnt haar naam te kennen of iets over haar te weten.

WALTER SMITH

Een archeoloog. Tijdens één van zijn reizen was hij eens een mysterieus heilig gebied in wat oude ruïnes aan het onderzoeken. Daar ontdekte hij iets dat hij nog nooit eerder had gezien en dat er onheilspellend uitzag. Een ontdekking waardoor een gewone onderzoekingstocht eindigde in een chaos.

FOSTER

Hoewel hij nog vrij jong is voor iemand in zijn positie, bekleedt hij een hoge post bij de Geheime Hulpeenheid van de CIA. Hij beschikt over veel informatie over de hele episode en die geeft hij door aan Ryu die hij om hulp heeft gevraagd.

GUARDIA DE MIEUX (JAQUIO)

Hij noemt zichzelf JAQUIO. Hij is ongelooflijk kwaardaardig en wil de hele wereld aan zich onderwerpen. Hij gelooft in de legende over de Tempel der Bozen bij de ruïnes. Daarom heeft hij deze overgenomen om zijn Rijk van het Kwaad te stichten.

«Het Boosaardige Viertal» wordt gevormd door de vier kwade krachten die door JAQUIO persoonlijk zijn uitgekozen. Hieronder vind je een beschrijving van dit viertal en van een boze geest die de vorm heeft aangenomen van een wezen dat zich «Kelbeross» noemt.

← BARBARIAN

De leider van de eerste act en aanvoerder van het Boosaardige Viertal. Hij snijdt alles wat hem in de weg staat in reepjes. Woont diep in de bossen van Brazilië. Daar bevindt zich zijn schuilplaats. De indianen aldaar zijn als de dood voor deze woesteling. Hij staat bekend als «De Beul van Zuid-Amerika. Hij valt zijn vijand aan door woest met zijn grote bijl in het rond te zwaaien.

→ BOMBERHEAD

De leider van de tweede act. Nadat hij in de achterbuurt South Bronx is achtergelaten, is zijn karakter er bepaald niet vriendelijker op geworden. Momenteel beheerst hij als Heer van het Kwaad met ijzeren vuist de straten van New York. Hij is een expert met de sikkel aan de ketting en gebruikt die tegen zijn tegenstanders. De Bomberhead is de tweede leider van het Boosaardige Viertal.

↑ BASAQUER

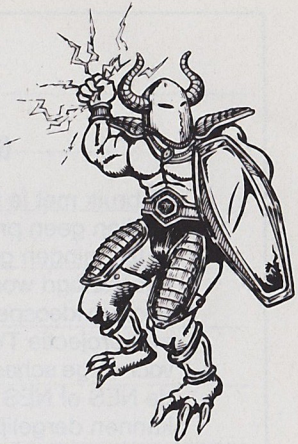
De leider van de derde act. Getraind in China en meester in alle soorten Oosterse vechtkunst. Hij was de leider van een moordenaars-bende die «De Vijf Soorten van Verdoemenis» werd genoemd. Hij is echter uit deze organisatie gegooid omdat hij te wreed was. Omdat hij precies degene was waar JAQUIO naar zocht, is hij uitverkoren om lid te worden van «Het Boosaardige Viertal».

← KELBEROSS

De leider van de vierde act. Kelbeross was ooit de lievelingshond van JAQUIO, maar die besloot hem toen aan de kwade geesten te offeren. Daardoor is de ziel van Kelbeross nu teruggekeerd in de vorm van een boosaardig wezen dat trouw zijn baas JAQUIO beschermt.

→ BLOODY MALTH

De aanvoerder van de leiders. Hij belichaamt een Noord-Europese legende die van generatie op generatie is overgeleverd en die gaat over een vervloekte man met het «IJzeren Masker van Bloed» en het «Schild van de Dood». Als jongeling heeft hij Oosterse Wijsbegeerte gestudeerd en is hij geïnteresseerd geraakt in de Japanse vechtkunst. Nu lijkt hij onverslaanbaar, dankzij zijn beheersing van geheime Oosterse gevechtstechnieken.



EPILOOG

In «Shadow Warriors» met zijn schitterende filmbeelden hangt de redding van de wereld helemaal van jouw vaardigheden af. Kun je het aan? Het is van levensbelang dat het je lukt! Het slot van dit verhaal moet je zeker meemaken. Moge de Geest van de Draak met je zijn!

⚠ WAARSCHUWING ⚠

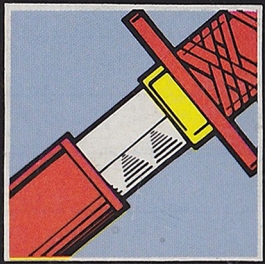
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of takeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

MEMO

MEMO

MEMO



TECMO™

© TECMO, LTD. 1991

THIS GAME IS
LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

Printed in Japan
Imprimé au Japon